

VIII. FÜGGELÉK

A játék elkezdéséhez nem szükséges a függelékben található összes információt elolvasnod. Akkor lapozd fel a függeléket, ha a játék során új, nehezen érthető szövegekkel vagy ikonokkal találkozol. Ha a játékszabályban és egy lénykártyán vagy kapitánytáblán található információ ellentmond egymásnak, a lénykártya és a kapitánytábla mindig felülírja a szabályt.



KAPITÁNYTÁBLÁK

Az alábbi képességek leírása feltételezi, hogy már teljesítettél legalább egy kihívást, és ezzel feloldottad a kapitányod képességét. Ha a kapitányod képessége még nincs feloldva, nem használhatod a kapitány képességét.

1. Igric, a gondtalan vándor

- Amikor Igricet a térképre helyezed, azonnal aktiválj egy pihenés lénykártyát a rezervátumodban.
- Ha nincs pihenés lénykártya a rezervátumodban, akkor Igric térképre helyezésének nincs különleges hatása.

2. Freja, a tojáscsősz

- Amikor Freját a térképre helyezed, válassz egyet az alábbi két képesség közül:
1) Gyűjts be 1 Frejával szomszédos tojást a térképről, és helyezd az ép oldalával felfelé a tojástartódba, amivel megszerzed a letakart tojáshely jutalmát.
2) Fordíts át legfeljebb 2 tojást a tojástartódban. Nem fordíthatod át ugyanazt a tojást kétszer.
- Amennyiben nincs Frejával szomszédos tojás, és nincs tojás a tojástartódban, akkor Freja térképre helyezésének nincs különleges hatása.
- A kapitány képességének feloldását követően sem vagy köteles használni azt, amikor lehelyezed a kapitányod.

3. Alohandro, a nyájás vadőr

- Amikor Alohandrót a térképre helyezed, azonnal kijátszatsz 1 lénykártyát a kezedből a költsége kifizetésével.
- A kapitány képessége a köröd közben bármikor használható, amikor a „Felfedező lehelyezése” akciót választod. Megteheted, hogy először aktiválsz Alohandro képességét, és ezután kapod meg az eleségeket, illetve lénykártyákat a szomszédos élőhelyekről. Dönthetsz úgy is, hogy előbb megkapod az eleségeket/lénykártyákat, és csak ezután aktiválsz Alohandro képességét.
- Amikor Alohandrót a térképre helyezed, és megkapod az eleségeket/lénykártyákat a szomszédos élőhelyekről, használhatod a képességét arra, hogy azonnal kijátszsz egy a köröd során megkapott kártyát.
- Amennyiben Alohandro képességével lénykártyát játszol ki, az a kapitány lehelyezésének a része, nem igényel külön akciót.



Példa: Lehelyezted a térképre Alohandrót, amiért kaptál 1 gyümölcsöt, 1 korallt és 1 gyümölcs élőhelyű lénykártyát, a Lakmárt. Alohandro képességével azonnal kijátszhatod a Lakmárt a rezervátumodba. Ehhez ki kell fizetned a költségét, 2 gyümölcsöt.



- Ha nincs a kezvedben lénykártya vagy nem rendelkezel a szükséges eleségekkel, hogy kijátszhasz egy kártyát, akkor Alohandro képességének nincs hatása.

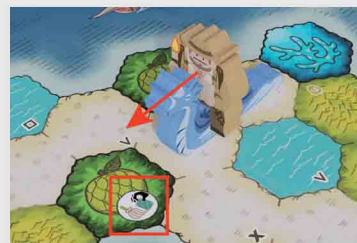
4. Heléna, a hegyvidéki fűvész

- Amikor feloldod Heléna képességét, azonnal kapsz 1 lepkehálót.
- Egyszerre legfeljebb 3 lepkeháló lehet. Ha a képesség feloldásakor már van 3 háló, akkor helyette 1 GYP-t kapsz.
- Amennyiben Helénát részben vagy teljesen hegyvidékre helyezed, nem kell az 1 eleség költséget kifizetned



5. Jónás, a kalandor

- Amikor Jónást a térképre helyezed, azonnal aktiváld azt a szomszédos különleges hatás ikon, amire Jónás néz.
- Ha a különleges hatás ikon nem szomszédos Jónással, akkor azt nem aktiválhatod.



Példa: Jónást a képen látható módon helyezted a térképre. Azonnal aktiváld a szomszédos különleges hatás ikon, ami abban az irányban van, amerre Jónás néz. Az ikon hatására végrehajthatsz egy sörpést, és felvehetsz egy lénykártyát a vadonból.

- Ha nincs különleges hatás ikon abban az irányban, amerre Jónás néz, akkor Jónás képességének nincs hatása.
- A különleges hatás ikon, amit Jónás képességével aktiváltál, a köröd során újra aktiválhatod 1 lepkeháló felhasználásával.

MEGJEGYZÉS Lepkeháló felhasználásával minden különleges hatás ikon KÖRÖNKÉNT LEGFELJEBB EGYSZER aktiválható. Ha lepkeháló használata nélkül aktiválsz egy különleges hatás ikon, akkor ezt egy körben többször is megteheted.

6. Mályva, a tehetős vállalkozó

- Amikor Mályvát a térképre helyezed, válassz 1 élőhelylapkát az élőhelylapkák kínálatából, és aktiváld a rajta lévő különleges hatás ikont.



Példa: Amikor Mályvát a térképre helyezed, a kínálat az itt látható lapkákból áll. Az **a** különleges hatás ikont választod, amivel aktiválsz egy pihenés kártyát a rezervátumodban.

- Ha ugyanebben a körben, az élőhelylapkát, amit Mályva képességével aktiváltál, a pontozósáv jutalmaként lehelyezed a térképre az egyik felfedeződdel szomszédosan, egy lepkeháló elköltésével újra aktiválhatod a lapka különleges hatás ikonját.

7. Oktávia, a sziget banditája

- Amikor Oktáviát a térképre helyezed, dobj el 1 lénykártyát a kezedből, hogy kapj 2-t az eldobott kártya élőhely eséséből.
- Amennyiben nincs lénykártya a kezekben, a képességnek nincs hatása.
- A kapitány képessége a köröd közben bármikor használható, amikor a „Felfedező lehelyezése” akciót választod. Megteheted, hogy először aktiválsz Oktávia képességét, és ezután kapod meg az eseségeket, illetve lénykártyákat a szomszédos élőhelyekről. Dönthetsz úgy is, hogy előbb megkapod az eseségeket/lénykártyákat, és csak ezután aktiválsz Oktávia képességét.
- Amikor Oktáviát a térképre helyezed, és megkapod az eseségeket/lénykártyákat a szomszédos élőhelyekről, használhatod a képességét arra, hogy azonnal eldobj egy a köröd során megkapott kártyát.



Példa: Oktáviát a képen látható módon helyezted a térképre, amiért kaptál 1 gyümölcsöt, 1 korallt és 1 gyümölcs élőhelyű lénykártyát, a Koalipust. Oktávia képességével eldobhatod a Koalipust a kezedből a dobópakliba, hogy 2 gyümölcsöt kapj, ami a Koalipust élőhely esése.

8. Sámuel, a veterán felfedező

- Amikor Sámuel a térképre helyezed, kapsz 1-et abból az esésből, amiből a legkevesebbel rendelkezel. Ebből az esésből további 1-et kapsz minden 3 megszerzett kupád után.
- Ha több olyan esés is van, amiből a legkevesebbel rendelkezel, eldöntheted, hogy melyikből kapsz.
- A kapitány képessége a köröd közben bármikor használható, amikor a „Felfedező lehelyezése” akciót választod. Megteheted, hogy először aktiválsz Sámuel képességét, és ezután kapod meg az eseségeket, illetve lénykártyákat a szomszédos élőhelyekről. Dönthetsz úgy is, hogy előbb megkapod az eseségeket/lénykártyákat, és csak ezután aktiválsz Sámuel képességét.

Példa: Amikor lehelyezed Sámuel a térképre, van 1 gyümölcsöd, 1 korallod, 2 virágod és 3 gombád. A játék során eddig 4 kupát szereztél. Az esések közül, amiből a legkevesebbel rendelkezel (gyümölcs és korall), a korallt választod, amiből kapsz 1-et. Mivel 4 kupád van, kapsz 1 további korallt. Sámuel képessége miatt így összesen 2 korallt kaptál.

9. Robotond, az energikus robot

- Amint feloldod Robotond képességét, azonnal vegyél el 1 energiajelzőt a készletből, és helyezd azt a kapitánytáblára.
- Amikor Robotondot a térképre helyezed, válassz 1-et az alábbi 2 képességből:

- Helyezz 1 energiajelzőt a kapitánytáblára a készletből.
 - A kapitánytáblán bármennyi energiajelző lehet.
 - NEM töltheted újra az energiát a kapitánytáblán lévő lénykártyák képességével vagy kihívásjelző jutalmaként.

MEGJEGYZÉS Csak az energia lénykártyákat lehet újratölteni.

- Oszd szét az energiajelzőket a Robotond kapitánytábláról a rezervátumodban lévő energia lénykártyák között. Egy kártyára sem kerülhet az energiakorlátjánál több energiajelző. A megmaradt energiajelzőket hagyd a kapitánytáblán.

Példa: lehelyezted Robotondot a térképre, és aktiváltad a képességét. Összesen 4 energiajelző van a kapitánytáblán, amit szeretnél szétosztani az energia kártyáid között. 1 energiajelzőt teszel a rezervátumodban lévő **a** kártyára, 1 jelzőt a **b** kártyára és 2 jelzőt a **c** kártyára. Mivel az **a** kártya energiakorlátja 1 **d**, nem tehetsz rá 1-nél több energiajelzőt.



LÉNYKÁRTYÁK

001. Bunkár: 2 GYP-t kapsz minden gyümölcs élőhely ikonért a rezervátumodban, beleértve ezt a kártyát is. Ennek a kártyának az aktiválásával legfeljebb 10 GYP-t kaphatsz.

002. Töviske: Lásd #001.

003. Lakmár: Válassz egy gyümölcs élőhelyet a térképen, amihez különleges hatás ikon tartozik, és aktiváld azt. Ha az egyik felfedező szomszédos ezzel az élőhellyel, egy lepkeháló felhasználásával újra aktiválhatod a különleges hatás ikont a körödben.

004. Szüvászka: Ennek a lénykártyának a kijátszásához annyi kevesebb eseséget kell fizetned, ahány gomba élőhely ikon található a rezervátumodban. Ezután kapsz 3 GYP-t. Példa: Ha 3 gomba élőhely ikon van a rezervátumodban, akkor csak 1 gombát kell fizetned a 4 gomba helyett ahhoz, hogy kijátszd ezt a kártyát. A kedvezmény kiszámításánál csak azokat az ikonokat vedd figyelembe, amelyek a kártya kijátszását megelőzően már a rezervátumodban voltak, így az ezen a kártyán látható ikon nem számít. Ha a kedvezmény meghaladja a kártya költségét, a kártyát ingyen játszhatod ki.

005. Csiglopsz: Lásd #003.

006. Páncélos bűjász: Pihenés akció végrehajtásakor húzz 1 lénykártyát a pakliból a kezedbe. 1 GYP-t kapsz minden olyan élőhely ikonért a rezervátumodban, ami egyezik a húzott kártya élőhely ikonjával. Ezzel a képességgel legfeljebb 5 GYP-t kaphatsz.

007. Ékszarvú: Keresd meg azt az élőhely ikont, amiből a legtöbb van a rezervátumodban. Ha több ilyen ikon van, válassz közülük egyet. Azonnal kapsz 1 GYP-t minden ilyen ikonért. Példa: 6 gyümölcs élőhely ikon, 3 korall élőhely ikon, 4 virág élőhely ikon és 5 gomba élőhely ikon van a rezervátumodban, így 6 GYP-t kapsz. A képesség használatakor az ezen a kártyán lévő gomba élőhely ikont is vedd figyelembe.

008. Mohacéροςz: Lásd #003.

009. Ballagóca: Lásd #001.

010. Szkarazúr: Ha olyan lénykártyát játszol ki, aminek teljes költsége 4 vagy több eseség (gyümölcs, korall, virág és gomba), azonnal kapsz 2 GYP-t. Függetlenül attól, hogy a lénykártyát az eredeti költségénél olcsóbban játszod-e ki, valamilyen kedvezmény vagy képesség hatására, ha a kártya eredeti költsége 4 vagy több eseség, megkapod a 2 GYP-t. Mivel a Szkarazúr költsége 4 eseség, a kijátszásakor a képessége aktiválásával azonnal kapsz 2 GYP-t.

011. Rózsavarangy: Pihenés akció végrehajtásakor 2 eseséget kapsz arról az élőhelyről, aminek az ikonjából a legtöbb van a rezervátumodban. Ha több ilyen ikon is van a rezervátumodban, válassz egyet, és erről kapsz 2 eseséget.

012. Dűnérc: Lásd #004.

013. Tengeri dumbosz: Lásd #003.

014. Anorák: Lásd #001.

015. Homákszka: A játék végén 1 GYP-t kapsz minden rák ikonért a rezervátumodban. Vedd figyelembe a rák ikonokat a rezervátumodban lévő lénykártyákon, illetve a tojástartódban lévő ép és kikelt tojásokon is.

016. Kék bogtyász: Lásd #004.

017. Czáfog: Lásd #004.

018. Jegemencs: Pihenés akció végrehajtásakor kapsz 1 korallt. Kapsz 1 további korallt minden 3 kupád után. Példa: ha 4 kupád van, akkor összesen 2 korallt kapsz.

019. Csillámka: Minden alkalommal, amikor 1 kupát szerzel, aktiválj egy pihenés lénykártyát a rezervátumodban. Ha nincs pihenés lénykártya a rezervátumodban, a Csillámkának nincs hatása.

020. Farkicsóka: Lásd #015.

021. Taplodon: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy kapj 1 általad választott eseséget. Ezen felül bármennyit átválthatsz egy eseségből egy másik eseségre. Az átváltásnál nem kell azt az eseséget választanod, amit a kártya aktiválásakor kaptál. Példa: leveszel 1 energiajelzőt, hogy kapj 1 virágot. Ezután úgy döntesz, hogy az 5 gyümölcsödből 3-at átváltasz korallokra. A kártya hatására összesen 3 gyümölcsöt vesztesz, illetve kaptál 1 virágot és 3 korallt.

022. Koalitusz: Pihenés akció végrehajtásakor kapsz 1-et abból az eseségből, amiből a legkevesebbrel rendelkezel. További 1 ugyanilyen eseséget kapsz minden 3 kupád után. Ha több olyan eseség is van, amiből a legkevesebbrel rendelkezel, eldöntheted, hogy melyikből kapj. Példa: végrehajtasz egy pihenés akciót, amikor 0 gyümölcsöd, 0 korallod, 1 virágod, 1 gombád és 4 kupád van. Azon eseségek közül, amikből a legkevesebbrel rendelkezel, a korallt választod, ezért kapsz 1 korallt. Ezen felül minden 3 kupád után kapsz 1 további korallt, így a kártya aktiválásával összesen 2 korallt szereztél.

023. Szörmönc: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 1 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy kijátszhass egy pihenés lénykártyát a kezedből a rezervátumodba a költsége kifizetése nélkül. A pihenés lénykártya kijátszása az energia hatása, ezért nem igényel külön akciót.

024. Csínycsilla: Lásd #018.

025. Olángután: Lásd #018.

026. Mamalica: Azonnal aktiválj 1 pihenés lénykártyát a rezervátumodból. Kapsz 1, az aktivált pihenés lénykártya fajának megfelelő tojást. Helyezd el a tojástartódban az ép oldalával felfelé.

027. Papalica: Lásd #027.

028. Mómusz: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy kapj 1 általad választott eseséget. További 1 ugyanilyen eseséget kapsz minden 3 kupád után.

029. Szarvas puhász: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy aktiválj egy általad választott pihenés lénykártyát a rezervátumodban.

030. Csuktyás cukker: Válassz 2 különböző pihenés lénykártyát a rezervátumodban, és mindkettőt aktiváld egyszer. Nem aktiválhatod ugyanazt a pihenés kártyát kétszer. Ha egy pihenés lénykártya van a rezervátumodban, aktiváld azt egyszer.

031. Szikrandúr: Minden alkalommal, amikor 1 kupát szerzel, azonnal kapsz 2 GYP-t.

032. Nagy tirol: Lásd #018.

033. Szertelin: Minden alkalommal, amikor aktiválsz egy pihenés lénykártyát pihenés akcióval, lénykártya képességgel, különleges hatás ikonnal, kapitányképességgel vagy bármilyen más módon, kapsz 1 GYP-t. Példa: ha a rezervátumodban lévő mind a 3 pihenés lénykártyát aktiválsz egy pihenés akcióval, akkor a Szertelin hatására 3 GYP-t kapsz.

034. Jávruár: Pihenés akció végrehajtásakor kapsz 1-et abból az eseségből, amiből a legkevesebbrel rendelkezel. Ezután annyi GYP-t kapsz, amennyivel ebből az eseségből rendelkezel. Ha több olyan eseség is van, amiből a legkevesebbrel rendelkezel, eldöntheted, hogy melyikből kapj. Példa: amikor egy pihenés akciót hajtasz végre, 2 gyümölcsöd, 2 korallod, 3 virágod és 3 gombád van. Azon eseségekből, amikből a legkevesebbrel rendelkezel, a korallt választod, ezért kapsz 1 korallt. Így már összesen 3 korallod van, ezért 3 GYP-t kapsz.

035. Dérfaíd: Válassz 1 lénykártyát a vadonból, fizesd ki a költséget, és játszd ki közvetlenül a rezervátumodba. A választott kártya kijátszása a Dérfaíd hatásának része, és nem igényel külön akciót.

036. Lángfaíd: Lásd #035.

037. Lombi repkény: Válassz 1 lénykártyát a vadonból, és vedd a kezedbe. Kapsz a választott kártya élőhely eseségből 2-t.

038. Karvalin: Lásd #037.

039. Erdei griffon: Válassz egy pontozó lénykártyát a rezervátumodból. Aktiváld a játék végi hatását, és azonnal megkapod az érte járó (legfeljebb 10) GYP-t. Az Erdei griffon hatására aktivált pontozó kártya a játék végén is aktiválódni fog. Példa: ha ennek a kártyának a hatására aktiválsz a Homákszka (#015), azonnal kapsz 10 GYP-t a rezervátumodban jelenleg található 10 rák ikonért. A Homákszkaért (#015) a játék végén is pontot fogsz kapni.

040. Búvárölyv: Lásd #039.

041. Díszpinty: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 1 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy kijátsz egy pontozó lénykártyát a vadonból vagy a kezedből, a költsége kifizetése nélkül. A pontozó kártya kijátszása az energia hatása, külön akciót nem igényel.

042. Bóbitás röppencs: Pihenés akció végrehajtásakor 1 GYP-t kapsz a rezervátumodban lévő minden pontozó lénykártya után. Így legfeljebb 5 GYP-t kaphatsz.

043. Tukakas: Válassz egy fajt, és vedd a kezedbe az összes olyan lénykártyát a vadonból, amelyen látható a választott faj ikonja. Kapsz 1 GYP-t minden így felvett kártya után. Azokat a lénykártyákat is vedd a kezedbe, amiknek több fajuk van és az egyik az általad választott faj.

044. Tyúkán: Lásd #043.

045. Mókoly: Hajts végre egy söprést. Ezután válassz egy lénykártyát a vadonból, és vedd a kezedbe. (A söprés szabályait lásd a 11. oldalon.)

046. Éji vukics: Lásd #045.

047. Tollas puffancs: Válassz 1 lénykártyát a vadonból, és vedd a kezedbe. Kapsz 1, a választott kártya faj ikonjának megfelelő tojást. Amennyiben a választott lénykártyának két faj ikonja van, válassz egyet a kettő közül, és az ennek megfelelő tojást kapod meg. Helyezd el a kapott tojást a tojástartódban az ép oldalával felfelé.

048. Tüskés puffancs: Lásd #047.

049. Szurdiff: Lásd #015.

050. Fénycsőr: Válassz 1 lénykártyát a vadonból, és azonnal játszd ki a rezervátumodba a költsége kifizetése nélkül. A kártya kijátszása a Fénycsőr hatásának a része, ezért külön akciót nem igényel.

051. Zuhagány: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy 1 lénykártyát a vadonból a kezedbe vegyél.

052. Lombusz: Aktiváld újra a rezervátumodba utoljára kijátszott azonnali lénykártyád képességét. * Ez a képesség 2 lénykártyán jelenik meg, a Lombuszon és a Fagyuszon (#053). Ha a Lombuszt és a Fagyuszt (#053) közvetlenül egymás után játszod ki tetszőleges sorrendben, semmi nem történik.

053. Fagyusz: Lásd #052.

054. Pikás villancs: Minden alkalommal, amikor 1 kupát szerzel, kapsz 1 tetszőleges eleséget.

055. Taplusz: Válassz 1 energia lénykártyát a rezervátumodból, és töltsd újra az energiáját az energiakorlátjáig. Nem töltheted újra a kapitánytáblád energiáját.

056. Pakkus: Lásd #055.

057. Tátoxika: A következő lénykártyát 1 eleség kedvezmény nélkül játszhatod ki. Tátoxika képessége csak ebben a körben érvényes. Ha nem játszol ki több lénykártyát a Tátoxika után a körben, a Tátoxika által biztosított kedvezmény elveszik. Amennyiben az összes kedvezmény mértéke meghaladja a lénykártya költségét, a kártyát ingyen játszhatod ki.

058. Rakadár: Kapsz 1 olyan tojást, aminek a fajja azonos a rezervátumodba utoljára kijátszott azonnali lénykártya fájával. Helyezd el a tojástartódban, az ép oldalával felfelé.

059. Rugida: Lásd #058.

060. Pöffencs: Válassz 1 lénykártyát a kezedből, aminek az összesített költsége 2 vagy kevesebb eleség. Azonnal játszod ki a kiválasztott kártyát a rezervátumodba anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. A kártya kijátszása a Pöffencs képességének részét képezi, ezért nem igényel külön akciót. A kártya költségeinek kiszámításakor ne vedd figyelembe az esetleges kedvezményeket. Példa: a Szuvázka (#004) nem játszható ki a Pöffencs képességével, mivel az eredeti költsége 4 eleség.

061. Mamóca: Lásd #060.

062. Uszodár: Lásd #057.

063. Lila otrombusz: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy a készletből 1 tetszőleges tojást erre a kártyára helyezz. Ez a tojás mostantól a kártya faj ikonjának számít, a kártya innentől ehhez a fajhoz is tartozik, de megtartja az eredeti, hüllő fajtát is. A Lila otrombusz képességének aktiválásakor nem választhatsz olyan fajt, aminek az ikonjával a kártya már rendelkezik. Például, ha az első energiát arra használtad, hogy rák ikont adj a kártyához, akkor a második energia felhasználásával nem adhatsz hozzá hüllő vagy rák ikont. A kártyára helyezett tojás csak az extra faj ikont jelzi, és semmilyen szempontból nem kezelhető tojásként. Nem keltethetsz ki vagy fordíthatsz meg a kártyán lévő tojást. Ha a kártyán lévő bármelyik faj ikont kihívás teljesítéséhez használsz, akkor nem kell a megfelelő tojást kikeltetned.

064. Kék bökkencs: Lásd #063.

065. Sunyi tintász: Válassz 1 kihívásjelölő jutalmat, amit korábban már megkaptál, és újra megkapod azt. Ha még nem teljesítettél egy kihívást sem, akkor a Sunyi tintásznak nincs hatása.

066. Kaktuszaurusz: Minden alkalommal, amikor azonnali lénykártyát játszol ki, kapsz 1 GYP-t.

067. Lomhát: Lásd #015.

068. Csaliátor: Pihenés akció végrehajtásakor húzz 1 lénykártyát a pakliból, és megkapod a húzott kártya élőhely eleségét. Példa: ha olyan kártyát húzol, amin gyümölcs élőhely ikon van, akkor 1 gyümölcsöt kapsz.

069. Mélyi csuszmány: Pihenés akció végrehajtásakor húzz 1 lénykártyát a pakliból, és kapsz egy olyan tojást a készletből, aminek faj ikonja egyezik a húzott kártya faj ikonjával. Ha a húzott kártyán két faj ikon van, válassz egyet, és az ennek megfelelő tojást kapod. Helyezd el a kapott tojást a tojástartódban, az ép oldalával felfelé.

070. Földi páncér: Húzz 1 lénykártyát a pakliból, és kapsz egy olyan tojást a készletből, aminek faj ikonja egyezik a húzott kártya faj ikonjával. Ha a húzott kártyán két faj ikon van, válassz egyet és az ennek megfelelő tojást kapod. Helyezd el a kapott tojást a tojástartódban az ép oldalával felfelé.

071. Vízi páncér: Lásd #070.

072. Látszita: Kapsz 1 lepkehálót a készletből.

073. Krakken: Nézd meg a pakli felső 3 lénykártyáját, válassz 1-et, amit a kezedbe veszel, és dobod a többi a dobópakliba. Azonnal kapsz annyi pontot, amennyi a választott kártya játék végi pontja. Ha a választott kártya pontozó lénykártya, 0 GYP-t kapsz, mivel ennyi a kártya játék végi pontja. A kártya képessége által biztosított pontokat ekkor nem kapod meg.

074. Holdlappancs: Húzz 3 lénykártyát a pakliból a kezedbe. Ezután válassz 1 kártyát a kezedből, és dobod a dobópakliba. Az eldobott kártya nem kell, hogy azon kártyák egyike legyen, amit a Holdlappancs képességével húztál.

075. Naplappancs: Lásd #074.

076. Uniqua: Minden alkalommal, amikor 1 lénykártyát húzol a pakliból a kezedbe, kapsz 1 GYP-t. Példa: ha 3 kártyát húzol a pakliból a Holdlappancs (#074) képességével, 3 GYP-t kapsz az Uniqua képessége miatt. Nem kapsz GYP-t az Uniqua képessége miatt, amikor a Krakken (#074), a Folyami csikas (#082) vagy a Homokfűró (#083) lénykártyák képességét használod, mivel ekkor nem húzol kártyát a kezedbe.

077. Szontyor: Húzz 1 lénykártyát a pakliból a kezedbe, és azonnal kapsz 1 GYP-t minden jelenleg a kezeden lévő lénykártya után, beleértve az épp most húzott kártyát is. Ennek a képességnek az aktiválásával legfeljebb 10 GYP-t kaphatsz.

078. Császorka: Húzz 1 lénykártyát a pakliból a kezedbe. Ha legalább 5 lénykártya van a kezeden, beleszámítva az épp most húzott kártyát, kapsz 1 lepkehálót is.

079. Selfin: Lásd #078.

080. Pakloncs: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy húzz 1 lénykártyát a pakliból a kezedbe. Válassz kettőt az alábbi három lehetőség közül: 1) Kapsz 1 tojást, aminek a fajja egyezik a húzott kártya fájával. Helyezd el a tojástartódban, az ép oldalával felfelé. 2) Kapsz 1-et a húzott kártya élőhely eleségéből. 3) Kapsz annyi pontot, amennyi a választott kártya játék végi pontja. Nem választhatod ugyanazt a lehetőséget kétszer. Példa: ha a Zöld trumpin (#081) lénykártyát húzod, akkor az alábbi három lehetőség közül válassz kettőt: kapsz 1 hal tojást; kapsz 1 korallt; kapsz 4 GYP-t. Ha a húzott kártyán két faj ikon van és a tojást választod, válassz egyet a két faj ikonból és az ennek megfelelő tojást kapod. Ha a húzott kártya pontozó lénykártya, 0 GYP-t kaphatsz, mivel ennyi a kártya játék végi pontja. A kártya képessége által biztosított pontokat ekkor nem kaphatod meg.

081. Zöld trumpin: Kapsz 2 lepkehálót a készletből.

082. Folyami csikas: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy megnézd a felső 3 lénykártyát a pakliból. Válassz 1-et a kártyákból, és vedd a kezedbe. Dobd a többi kártyát a dobópakliba. Kapsz 1-et a választott kártya élőhely eleségéből.

083. Homokfűró: Lásd #015.

084. Mocsáp: Lásd #073.

085. Homoki teperde: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energiajelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energiajelzőt a kártyáról, hogy átfordíts legfeljebb 2 tojást a rezervátumodban és kapj 2 GYP-t. Ha 2 tojást fordítasz át, 2 KÜLÖNBÖZŐ tojást kell átfordítanod, nem fordíthatod át ugyanazt a tojást kétszer. Átfordíthatsz 1 kikelt tojást az ép oldalára és 1 másik ép tojást a kikelt oldalára. Dönthetsz úgy, hogy nem fordítasz át egy tojást sem.

086. Vörös hagymáz: Fordíts át legfeljebb 2 tojást a rezervátumodban, és kapsz 2 GYP-t minden most átfordított tojásért. Ha 2 tojást fordítasz át, 2 KÜLÖNBÖZŐ tojást kell átfordítanod, nem fordíthatod át ugyanazt a tojást kétszer. Átfordíthatsz 1 kikelt tojást az ép oldalára és 1 másik ép tojást a kikelt oldalára.

087. Szökkencs: Keltess ki 1 tojást a rezervátumodban, hogy kapj 1 tetszőleges tojást a készletből. Helyezd el a kapott tojást a tojástartódban, az ép oldalával felfelé. Ha nincs ép tojásod, amit kikeltethetsz, akkor ennek kártyának nincs hatása.

088. Szarvas rejtike: Lásd #087.

089. Drágakötő: Lásd #015.

090. Árnyika: Keltess ki legfeljebb 5 tojást a rezervátumodban, és kapsz 2 GYP-t minden így kikeltetett tojásért.

091. Tavaszi pollencs: Keltess ki 1 tojást a rezervátumodban, hogy valamelyik, általad választott eleségből kapj 2-t.

092. Őszi pollencs: Lásd #091.

093. Abajka: Pihenés akció végrehajtásakor kapsz 1 tetszőleges eleséget és átfordíthatasz legfeljebb 2 tojást a rezervátumodban. Ha 2 tojást fordítasz át, 2 KÜLÖNBÖZŐ tojást kell átfordítanod, nem fordíthatod át ugyanazt a tojást kétszer. Átfordíthatsz 1 kikelt tojást az ép oldalára, és 1 másik ép tojást a kikelt oldalára. Dönthetsz úgy, hogy nem fordítasz át egy tojást sem.

094. Buborka: Minden alkalommal, amikor tojást kapsz, tojásokat fordítasz át vagy keltetsz ki a rezervátumodban, kapsz 1 GYP-t. Akkor is csak 1 GYP-t kapsz, ha több tojást fordítasz át. Például, ha átfordítasz 2 tojást a Abajka (#093) képességével, a Buborka képessége miatt 1 GYP-t kapsz. Később a körödben, amikor a Tavaszi pollencs (#091) képességével kikeltetsz 1 tojást, a Buborka képessége miatt újabb GYP-t kapsz. Ha egy kihívás teljesítéséhez egyszerre 8 tojást keltetsz ki, a Buborka képessége miatt ugyanúgy csak 1 GYP-t kapsz.

095. Éjféli gyapka: Kapsz 1 rovar tojást a készletből. Helyezd el a tojástartódban, ép oldalával felfelé.

096. Rorsáska: Pihenés akció végrehajtásakor kapsz 1 GYP-t minden 2 kikelt tojás után rezervátumodban.

097. Lila hagymáz: Lásd #086.

098. Sziporka: Minden alkalommal, amikor kapsz 1 tojást, kapsz 1 GYP-t is. Abban az esetben, ha tojást kapnál, de már tele van a tojástartó, a fátolyka képességének hatására 3 GYP-t kapsz a szokásos 2 GYP helyett (lásd 14. oldal.) A Lila otrombusz (#063) és a Kék bökkencs (#064) képessége nem váltja ki a Fátolyka hatását, mivel a Lila otrombusz és Kék bökkencs helyezett tojás csak egy faj ikonát reprezentál és nem számít tojásnak.

099. Fénylepende: Lásd #090.

100. Daráz: Kapsz 1 tetszőleges tojást a készletből.

Helyezd el a tojástartódban az ép oldalával felfelé.

101. Hajnali gyapka: Lásd #095.

102. Sivatagi henyész: Dobj el legfeljebb 2 lénykártyát a kezedből. Minden most eldobott kártyáért 2 GYP-t kapsz.

103. Színeváltó: Dobj el 1 lénykártyát a kezedből. Kapsz 1 GYP-t minden faj ikonért a rezervátumodban, ami egyezik az eldobott kártya faj ikonjával. Számítsd bele a kikelt és az ép tojásokat is. Ha az eldobott kártyán két különböző faj ikon látható, válassz a két faj közül egyet, és alkalmazd erre a képességet. Példa: ha eldobsz egy madár ikonnal rendelkező lénykártyát, akkor számold meg az összes madár ikont a rezervátumodba kijátszott lénykártyákon, valamint a kikelt és az ép madár tojásokat a tojástartódban. Ennyi GYP-t kapsz.

104. Égjáró: Dobj el legfeljebb 5 lénykártyát a kezedből. Minden most eldobott kártyáért 1 eleség kedvezményt kapsz ennek a kártyának a költségéből. Ezen felül azonnal kapsz 5 GYP-t. Példa: ha összesen 4 lénykártyát dobtál el, akkor 1 korallt vagy 1 gombát kell fizetned az Égjáró kijátszásához.

105. Avariszkusz: Dobj el 1 lénykártyát a kezedből, hogy kapj 2-t az eldobott kártya élőhely eleségéből.

106. Hártás toponc: Kapsz 1 GYP-t minden alkalommal, amikor 1 lénykártyát dobsz el a kezedből. Példa: ha az Égjáró (#104) kijátszásakor 4 lénykártyát dobsz el, akkor a Hártás toponc képessége miatt 4 GYP-t kapsz. A Hártás toponc képessége akkor is érvényes, ha pihenés akció végrehajtásakor dobsz el lénykártyákat, hogy 5 maradjon a kezekben.

A Krakken (#073), a Folyami csikas (#082) és a Mocsáp (#084) nem váltja ki a Hártás toponc hatását, mivel ezen kártyák képessége miatt nem dobsz el lénykártyát a kezedből.

107. Mohatodon: Lásd #105.

108. Gigantusz: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 1 energijelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Amikor a kezéd üres, vegyél el 1 energijelzőt erről a kártyáról, hogy 4 lénykártyát húzz a pakliból és mindegyiknek megkapd az élőhely eleségét. A Gigantusz képességével így összesen 4 kártyát és 4 eleséget kapsz. Nem költethsz energijelzőt ezen képesség aktiválására, ha a kezekben van lénykártya.

109. Vitorkány: Lásd #104.

110. Tavigátor: Dobj el legfeljebb 3 lénykártyát a kezedből. Minden most eldobott kártyáért 1 eleség kedvezményt kapsz ennek a kártyának a költségéből. Ezután kapsz 1 lepkehálót. Példa: ha eldobsz 2 lénykártyát, akkor 1 korallt kell fizetned a Tavigátor kijátszásához.

111. Azmodron: Lásd #015.

112. Kobragon: Dobj el 1 lénykártyát a kezedből, hogy kapj 2 tojást a készletből, amelyek faja egyezik az eldobott kártya fájával. Ha az eldobott kártyán 2 faj ikon látható, akkor válassz egyet és ebből a fajból kapsz 2 tojást. Helyezd a megszerzett tojásokat a tojástartódba, az ép oldalukkal felfelé.

113. Kobratrisz: Lásd #112.

114. Havasi griffon: Dobj el 1 lénykártyát a kezedből, hogy felvegyél 2 kártyát a vadonból a kezedbe.

115. Kajmán: Lásd #110.

116. Ősi göröngy: Lásd #103.

117. Fúriózsza: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 1 energijelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Amikor egy olyan lénykártyát dobnál el, aminek a költsége 3 vagy kevesebb eleség, ahelyett, hogy eldobnád a kártyát, vegyél le 1 energijelzőt a Fúriózsáról, hogy a kártyát a költsége kifizetése nélkül kijátszd a rezervátumodba. A lénykártya kijátszása az energia hatásának része, így külön akciót nem igényel. Példa: ha pihenés akció végrehajtásakor 6 lénykártya van a kezekben, akkor 1 kártyát el kell dobnod, mivel csak 5 maradhat a kezekben. Úgy döntesz, hogy eldobod az Ősi göröngyöt (#116), aminek a költsége 2 eleség (1 korall + 1 gomba = 2). Dönthetsz úgy, hogy leveszel egy energiát a Fúriózsáról, és ahelyett, hogy eldobnád az Ősi göröngyöt, kijátszod a költsége kifizetése nélkül. Mivel az Ősi göröngyöt az energia hatásának részeként játszottad ki, ez külön akciót nem igényel. A lénykártya költségének kiszámításakor mindig az eredeti költséget vedd figyelembe, és hagyd figyelmen kívül az esetleges kedvezményeket. Példa: a Szuvászka (#004) nem játszható ki a Fúriózsza képességével, mivel az eredeti költsége 4 eleség.

118. Lebegény: Lásd #117.

119. Búvárkány: Amikor ezt a lénykártyát kijátszod, azonnal vegyél el 2 energijelzőt a készletből, és helyezd erre a kártyára. Vegyél le 1 energijelzőt a kártyáról, és dobj el 1 lénykártyát a kezedből, hogy kapj 2-t az eldobott kártya élőhely eleségéből.

120. Magmatopsz: A játék végén válassz egy másik pontozó lénykártyát a rezervátumodban, és újra megkapod a kártya képességéből fakadó GYP-t. Példa: ha 12 GYP-t kapsz a játék végén a Medérce (#121) képességéből, dönthetsz úgy, hogy ennek a kártyának a képességével újra megkapod a Medérce miatt kapott 12 GYP-t.

121. Medérce: A játék végén 1 GYP-t kapsz a rezervátumodban lévő minden azonnali lénykártyáért. Ennek a lénykártyának az aktiválásával legfeljebb 12 GYP-t kaphatsz.

122. Arachunka: A játék végén 1 GYP-t kapsz a rezervátumodban lévő minden tojás után. A kikelt és az ép tojások egyaránt számítanak.

123. Tobzilla: A játék végén 4 GYP-t kapsz a rezervátumodban lévő minden teljes (gyümölcs, korall, virág és gomba) élőhely ikon szett után. Példa: ha a rezervátumodban van 4 gyümölcs élőhely ikon, 3 korall élőhely ikon, 5 virág élőhely ikon és 6 gomba élőhely ikon, akkor 3 szettet gyűjtöttél, így $3 \times 4 = 12$ GYP-t kapsz. Ennek a lénykártyának az aktiválásával legfeljebb 12 GYP-t kaphatsz.

124. Lápi szomorka: A játék végén 3 GYP-t kapsz a rezervátumodban lévő minden pihenés lénykártya után. Ennek a lénykártyának az aktiválásával legfeljebb 12 GYP-t kaphatsz.

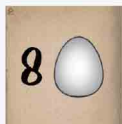
125. Sasugár: A játék végén számold össze az összes lepkehálót, gyümölcsöt, korallat, virágodat és gombádat. Kapsz 1 GYP-t minden lepkehálóért és eleségért. Ennek a lénykártyának az aktiválásával legfeljebb 12 GYP-t kaphatsz. Példa: ha a játék végén maradt 3 gyümölcs, 1 korall, 0 virágod, 3 gombád és 1 lepkeháló, akkor $3 + 1 + 0 + 3 + 1 = 8$ GYP-t kapsz.

126. Égi tollász: A játék végén 3 GYP-t kapsz a rezervátumodban lévő minden energia lénykártya után. Ennek a lénykártyának az aktiválásával legfeljebb 12 GYP-t kaphatsz.

ELSŐDLEGES KIHÍVÁSKÁRTYÁK



Akkor teljesítheted ezt a kihívást, ha 14 vagy több lénykártyát játszottál ki a rezervátumodba.



Akkor teljesítheted ezt a kihívást, ha 8 vagy több ép tojás van a rezervátumodban. A kihívás teljesítésekor keltess ki 8 tojást.



Akkor teljesítheted ezt a kihívást, ha 6 vagy több azonos élőhely ikonú lénykártyát játszottál ki a rezervátumodba. Például, ha kijátszottál a rezervátumodba 6 gyümölcs élőhely ikonú lénykártyát, akkor teljesítheted ezt a kihívást.



Akkor teljesítheted ezt a kihívást, ha az egyik faj ikonból van legalább 10 a rezervátumodban. A tojások közül csak az épeket számold bele. Ha tojásokat is használsz a kihívás teljesítéséhez, keltess ki a felhasznált tojásokat.



Akkor teljesítheted ezt a kihívást, ha az 5 típus mindegyikéből van legalább 2 lénykártya a rezervátumodban: legalább 2 állandó, 2 energia, 2 pihenés, 2 azonnali és 2 pontozó lénykártya.

KIHÍVÁSJELELŐ JUTALMAK

Dönthetsz úgy, hogy a lenti jutalmakról lemondasz, és azonnal kapsz 2 GYP-t.



Kapsz 2 tetszőleges eleséget. Kaphatsz 2 egyforma eleséget vagy 2 különböző eleséget.



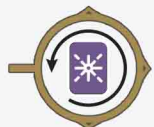
Vegyél fel 2 lénykártyát a vadonból. (Lásd 10. oldal.)



Kapsz 1 lepkehálót a készletből.



Azonnal kapsz 3 GYP-t. (Lásd 7. oldal.)



Válassz 1 energia lénykártyát a rezervátumodban, és töltsd újra az energiáját a kártya energiakorlátjáig. Ha nincs energia lénykártya a rezervátumodban, ennek a jutalomnak nincs hatása. Nem töltheted újra az energiát a kapitánytábládon.



Aktiváld a rezervátumodban lévő összes pihenés lénykártyát az általad választott sorrendben. Ha nincs pihenés lénykártya a rezervátumodban, ennek a jutalomnak nincs hatása.

TOJÁSTARTÓ JUTALMAK



Vegyél fel 1 lénykártyát a vadonból. (Lásd 10. oldal.)



Kapsz 1 tetszőleges eleséget.



Azonnal kapsz X GYP-t. (Lásd 7. oldal.)

IDŐ- ÉS PONTOZÓSÁV JUTALMAK



Kapsz 1 lepkehálót a készletből.



Teljes söprés: Dobd el az összes lénykártyát a vadonból, majd töltsd fel a vadont a pakliból.



Kapsz egy felfedezés jutalmat. (Lásd 11. oldal.)



Kapsz 1 kupát a játéktábláról.

KÜLÖNLEGES HATÁS IKONOK



Kapsz 1 gyümölcsöt.



Kapsz 1 virágot.



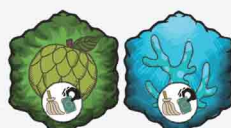
Kapsz 1 korallt.



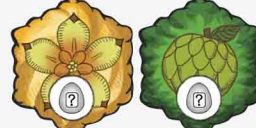
Kapsz 1 gombát.



Azonnal kapsz 3 GYP-t.



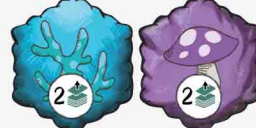
Hajts végre egy söprés, majd vegyél fel 1 lénykártyát a vadonból. (Lásd 11. oldal.)



Húzz 1 tojást a tojáserszényből.



Válassz 1 tojást a rezervátumodban és fordítsd át. (Lásd 14. oldal.)



Húzz 2 lénykártyát a pakliból. (Lásd 10. oldal.)



Vegyél fel 1 lénykártyát a vadonból, és megkapod a választott kártya élőhely eleségét.



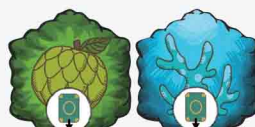
Aktiváld egy pihenés lénykártya képességét a rezervátumodban. Ha nincs ilyen kártya a rezervátumodban, semmi sem történik.



Dobd el 1 lénykártyát a kezedből a dobópakliba. Kapsz 2-t az eldobott kártya élőhely eleségéből. (Lásd 13. oldal.)



Fordíts át legfeljebb 2 tojást a rezervátumodban. Nem fordíthatod át ugyanazt a tojást kétszer ezzel a hatással. (Lásd 14. oldal.)



Válassz egy lénykártyát a kezedből, és játszd ki a rezervátumodba a költsége kifizetésével. A kártya kijátszása a különleges hatás része, ezért nem igényel külön akciót.